



HISTORIAS PARA ARMAR

UN JUEGO DE TRIVIA SOBRE TU HISTORIA

¿Qué te parece crear una trivia sobre algo que conoces muy bien: tu propia historia? En este proyecto van a crear un juego de preguntas y respuestas basado en ese relato, para compartir con sus lectores y lectoras.

Conocerán dos formas de hacerlo: una versión con computadora, programando en Scratch, y otra analógica utilizando algunos materiales cotidianos.

Dificultad: Media



www.historiasparaarmar.org

MATERIALES

Versión con dispositivos digitales:

- Computadora.
- El software [Scratch 3.0](#) en su versión *online* o instalado en la computadora.

Versión sin dispositivos digitales:

- Lapiceras o fibrones de colores.
- Cartulina o afiche.
- Papeles.

¿CÓMO PENSAR LAS PREGUNTAS?

El tipo de trivia que vamos a crear consiste en una serie de preguntas a las cuales se les asignan cuatro respuestas posibles, pero solo una de ellas es la correcta. Entonces, ¿cómo pensar estas preguntas? Podrían surgir de algunos datos que brinda la historia, por ejemplo: cuál es el nombre del protagonista, en qué lugar transcurren los sucesos o cuál es el conflicto al cual se enfrenta el personaje principal.

En base a la historia "[Fion y Wolar](#)", se podrían crear las preguntas que verán a continuación. Pueden elegir este mismo relato para desarrollar el juego o pensar preguntas basadas en su propia historia:

- 1** ¿En qué tipo de viajero se quiere convertir Fion?
a) Viajero del tiempo
b) Viajero interdimensional
c) Viajero interplanetario
d) Viajero interpolar
- 2** ¿Cómo es el traje que usa Fion para ir a la audición?
a) De luces de colores
b) De telas desgastadas
c) Con dibujos de naves
d) Con luces blancas como las estrellas
- 3** ¿Cuál es el nombre del planeta en el que transcurre la historia?
a) Tierra
b) Marte
c) 01101001
d) 10000001
- 4** ¿Con qué le ofrece a Wolar llevarlo a Fion hasta la academia?
a) Una bicicleta
b) Un monopatín
c) Una alfombra
d) Una motocicleta
- 5** ¿Qué intentaba resolver el profesor de la academia?
a) Una fórmula
b) Un trabalenguas
c) Un acertijo
d) Una adivinanza

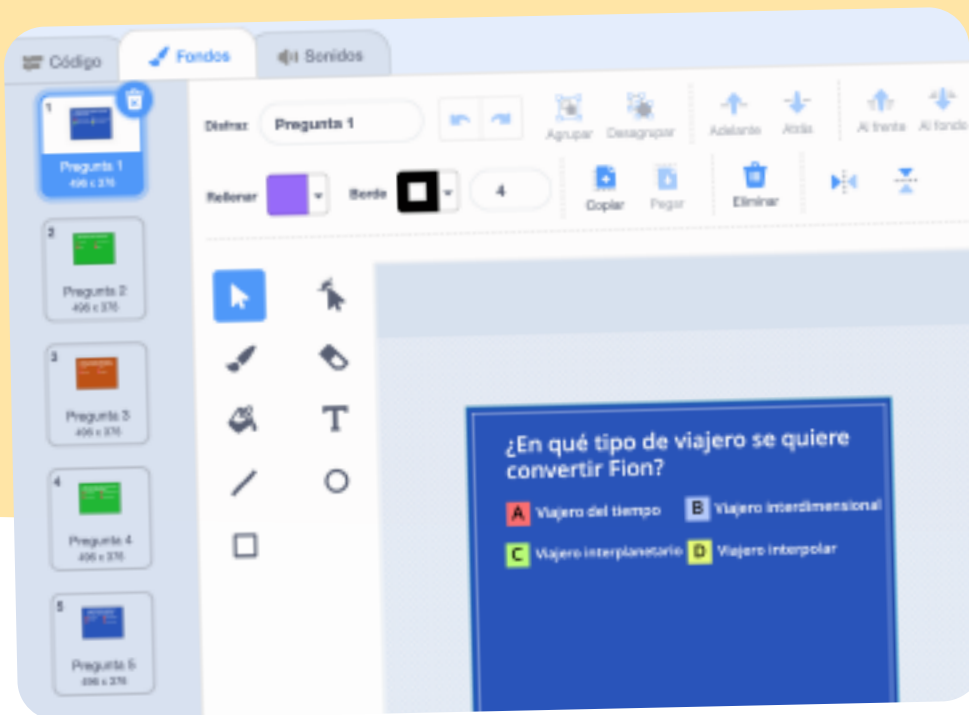
MANOS A LA OBRA

Versión digital

CREAR FONDOS

El primer paso será crear distintos fondos en [Scratch](https://scratch.mit.edu) que contengan las preguntas y sus respuestas. Para establecer un orden, llamen a cada fondo de esta manera: Pregunta 1, Pregunta 2, Pregunta 3...

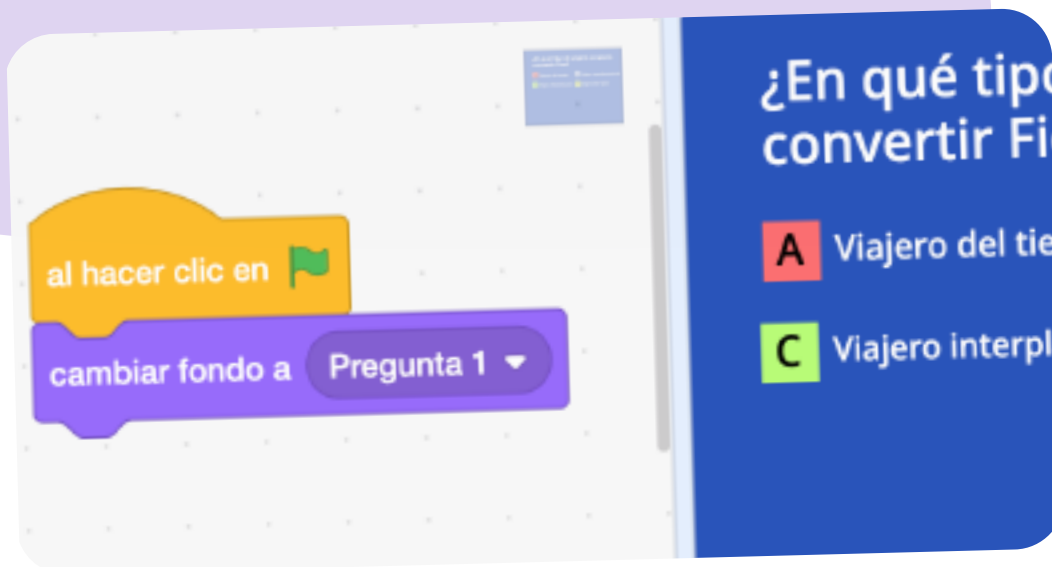
1



PREGUNTA

Cuando inicie la trivía, deberá presentarse la pregunta número 1, para eso coloquen el bloque de evento **Al presionar bandera verde** y luego el bloque **cambiar fondo a...** y seleccionen el fondo "Pregunta 1".

2



3



RESPUESTA

Una vez formulada la pregunta, han llegado al punto en que el usuario tiene que colocar su respuesta, para eso usen el bloque **Preguntar... y esperar** del grupo de bloques **Sensores**. Este permite formular una pregunta cuya respuesta será guardada en el bloque **Respuesta**.

4

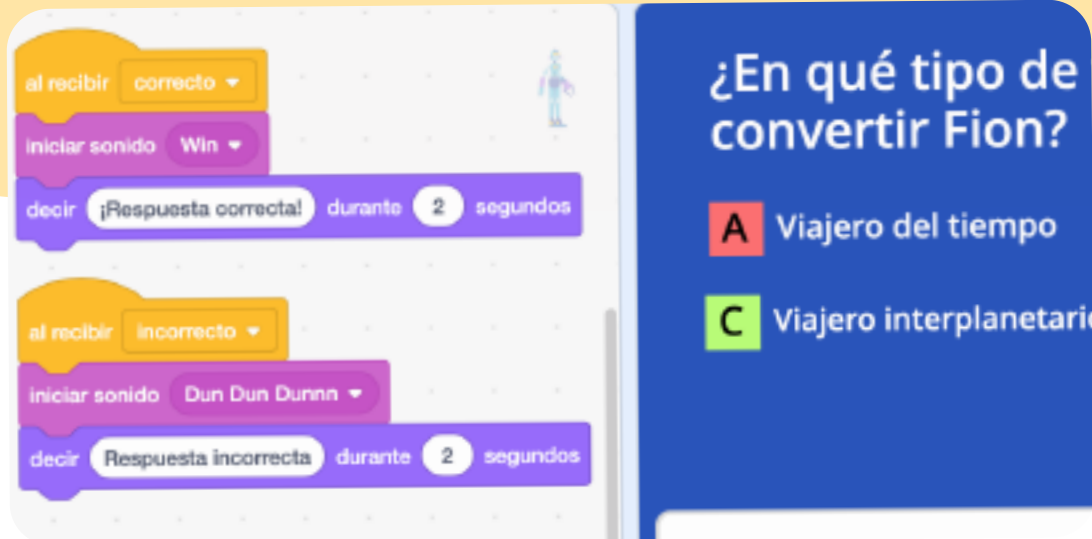
VERIFICACIÓN

Ahora que lograron que la respuesta del usuario o de la usuaria se almacene en un bloque, deben realizar la programación necesaria para comprobar si es correcta o incorrecta. Para eso van a utilizar lo que en programación se llama "condicional doble": se trata de un bloque que realiza una instrucción si la respuesta es correcta y otra si es incorrecta. En [Scratch](#) este bloque se llama **Si... si no...** Utilizando el bloque con el signo igual (=) del grupo **operadores**, realicen la comprobación: cuando la respuesta sea igual a "B" (o la letra que corresponda a la respuesta correcta en cada caso), entonces enviar el mensaje "Correcto"; si no, enviar "Incorrecto".



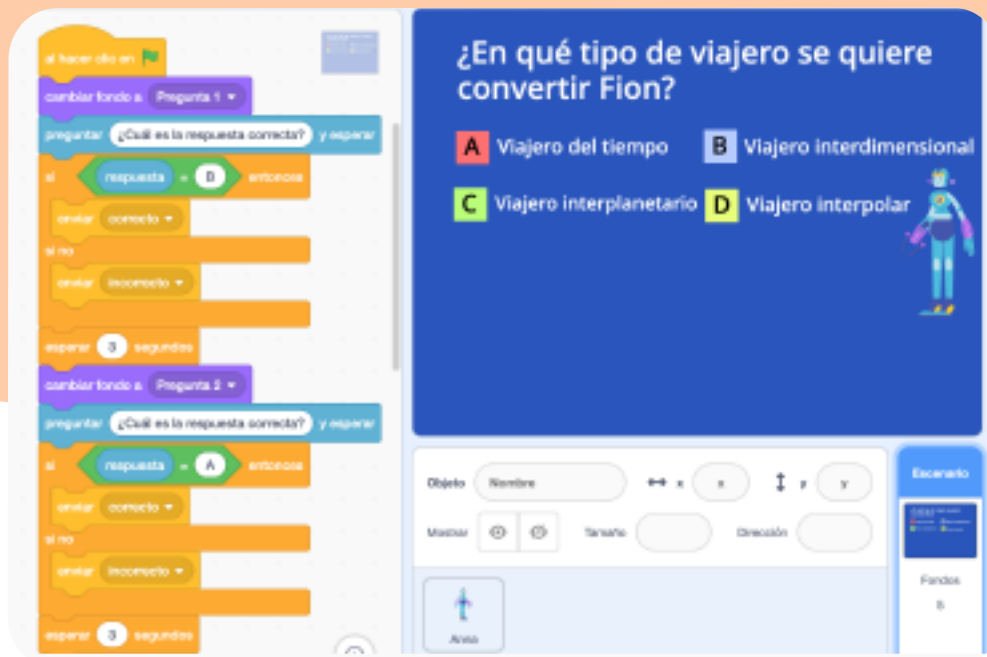
COMUNICACIÓN

En el paso anterior usaron el bloque **Enviar** para comunicar que la respuesta es correcta o incorrecta, pero ¿quién recibe este mensaje? ¡Un personaje que luego comunicará los resultados de la trivía! Pueden utilizar cualquiera que haya en [Scratch](#) o subir uno que hayan descargado de su historia. En la programación de este personaje usen el evento **Al recibir...** colocando uno para la opción “Correcto” y otro para “Incorrecto”. Luego pueden hacer que el personaje reproduzca un sonido y dé el mensaje utilizando el bloque **Decir... durante 2 segundos**.



REPETICIÓN

Ya tienen programada la pregunta 1 de la trivía, ahora solo resta reproducir esta programación para cada una de las preguntas que formulen (pueden directamente duplicar los bloques y cambiar de pregunta en el bloque **Cambiar fondo a...**). Es importante que dejen un tiempo de espera de al menos 2 segundos entre pregunta y pregunta, para darle tiempo al personaje de decir su texto.





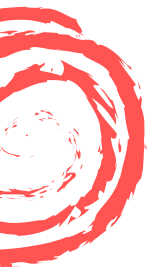
VARIANTES: DALE MÁS EMOCIÓN A TU TRIVIA

Para que la trivia sea más emocionante, pueden agregarle un puntaje. De este modo, quien la utilice podrá acumular puntos por cada respuesta correcta. Pueden realizar esta mejora en dos simples pasos:

PUNTAJE

Creen una variable "Puntaje" y asignen el valor "0" utilizando el bloque **Establecer puntaje a 0** al inicio de la programación (justo debajo del bloque **Al presionar bandera verde**).

1



2

SUMA

En la programación del personaje agreguen el bloque **Sumar a Puntaje 1** en la respuesta correcta.



Versión sin dispositivos digitales

Pueden crear una trivía “desconectada” con materiales muy fáciles de conseguir. Aquí una propuesta de ejemplo, pero pueden adaptarla como quieran.

1

DISEÑO

Busquen una cartulina o papel afiche y dibujen una tabla. Las columnas representarán los temas o categorías sobre los que tratan las preguntas, y las filas indicarán el puntaje.

2

PREGUNTAS

Tomen una serie de papeles (tantos como preguntas contendrá el juego) y escriban cada pregunta junto a las opciones de respuesta en su interior. Tengan en cuenta que las preguntas x100 deben ser más sencillas, y que a medida que aumente el puntaje, también deberá aumentar la dificultad.

3

ARMADO

Una vez que estén escritas, doblen los papeles a la mitad de manera que la pregunta y sus posibles respuestas queden ocultas en la cara interna, y péguenlas en sus respectivos casilleros.

4

¡TODO LISTO PARA JUGAR!

Cuelguen el tablero o colóquenlo sobre una mesa e inviten a los jugadores a participar. Por turnos deberán elegir tema y puntaje y contestar las preguntas. En un papel, pueden ir anotando los resultados de cada participante y ¡que gane el mejor!



UN PASO MÁS ALLÁ...

Si programaron su trivía en [Scratch](#), pueden agregar distintas funciones a medida que se van sumando puntos, por ejemplo: emitir un mensaje de aliento o reproducir un sonido triunfal.

Para aprender más sobre el puntaje en los videojuegos, visiten el proyecto [Mi primer videojuego - Parte II](#).

Si quieren ofrecer más información y datos curiosos sobre su historia también pueden ver [Un fanzine sobre tu historia](#).



Scratch es desarrollado por Lifelong Kindergarten Group en el MIT Media Lab. Consulte <https://scratch.mit.edu>.